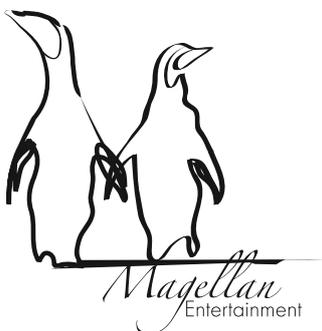




МОСИГРА

**Российская сеть магазинов
настольных игр.**

mosigra.ru



**Магеллан — российский
производитель игр и подарков.**

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

01

Большой пожар

Автор игры Кевин Ланцинг



От 2 до 6 игроков



От 10 лет



Партия 45 минут

— Служба спасения. Что у вас случилось?

— Пожар!

Через 28 секунд ваша машина выезжает на вызов. На месте у команды будут считанные мгновения, для того чтобы оценить ситуацию и разработать план действий. Вам придётся столкнуться лицом к лицу с собственными страхами, не думать о возможной неудаче и, прежде всего, работать единой командой, чтобы дать достойный отпор огню. Ситуация сложная: горящее здание вот-вот обрушится, жизнь людей в опасности.

Состав

- 6 пожарных -



- 33 маркера угрозы -



Огонь



Задымление

- 18 маркеров ключевых объектов (КО)



Ключевые объекты



6 ложных вызовов



12 жертв

- 24 маркера повреждений -



- 8 маркеров дверей -



Закрытая дверь



Открытая дверь

- 24 маркера прогаров -



Зона для спасённых

Дверные проёмы

Стены

Граница сектора

- Игровое поле -

(На рисунке — лицевая сторона).



Зона потерь

Место для пожарной машины

Место для машины скорой помощи

Координатная сетка

- Другие маркеры -



21 действие



3 исцеления



6 огнеопасных веществ

21 действие исцеления 6 огнеопасных веществ

- Транспорт -



Пожарная машина



Скорая помощь

- 6 карт игроков -



- Кубики -



- Памятки для игроков -



- 8 карт специалистов -



Цель игры

«01» — кооперативная игра. Все играют в одной команде и побеждают или проигрывают вместе. Чтобы победить, нужно спасти людей, оказавшихся в ловушке внутри горящего здания. Важно успеть до того, как ситуация выйдет из-под контроля или здание обрушится.

Правила игры

В игре два свода правил. Семейные правила предназначены для игры с детьми, а также подходят тем, кто только учится играть. Правила для опытных игроков рассчитаны на тех, кто уже хорошо разбирается в игре и готов выложиться на 100%.

Для тренировки вы можете сначала сыграть в игру самостоятельно, а потом объяснить правила остальным игрокам.

В комплект игры входят памятки для игроков. Новичкам они помогут достаточно быстро разобраться с правилами, а опытным игрокам помогут в дальнейшем освоении игры.

Игровое поле

В игре используется двустороннее игровое поле, на каждой стороне которого изображено здание. Территория вокруг здания состоит из пронумерованных квадратов — на квадратах указаны значения, соответствующие значениям кубика, — и четырёх угловых участков. Территория вокруг здания может использоваться в игре.

На здание изнутри нанесена сетка координат. В нижнем правом углу каждого квадрата есть два значка — красный и чёрный. Красный (■) соответствует значению, которое выпадает на красном шестигранном кубике. Чёрный (▲) — значению чёрного восьмигранного кубика. Красный и чёрный значки определяют координаты квадрата на поле. Например, координаты ■▲ означают квадрат в первом ряду в третьей колонке внутри здания.

Во время игры вам нужно будет постоянно бросать кубики, чтобы понять, в какие квадраты установить маркеры. Так, например, вы сможете определить, в каком направлении распространяется огонь или где находятся жертвы, которых вам необходимо спасти.

«В непосредственной близости»

Термин «в непосредственной близости» обозначает квадраты выше, ниже, правее или левее выбранного квадрата. Квадраты, примыкающие по диагонали, сюда не относятся.

Закрытые двери и стены лишают соседние квадраты статуса непосредственной близости, за исключением тех случаев, когда стена разрушена. Участок стены считается разрушенным, если на нём установлены 2 маркера повреждений. Участок стены с 1 маркером повреждений считается повреждённым.

Семейная игра

1. Положите игровое поле в центре стола так, чтобы до него легко могли дотянуться все игроки. Если вы играете первый раз, лучше использовать лицевую (см. стр. 3) сторону поля.

2. Поместите маркеры закрытых дверей в каждом из 8 дверных проёмов здания.



3. Разместите маркеры огня на следующих квадратах поля:

■▲₂, ■▲₃, ■▲₂, ■▲₃, ■▲₄, ■▲₅, ■▲₄, ■▲₆, ■▲₇, ■▲₆.



4. Уберите 2 маркера жертв и 1 маркер ложного вызова в коробку: в данном случае они не понадобятся. Оставшиеся 10 маркеров жертв и 5 маркеров ложного вызова положите на столе рубашкой вверх (с изображением вопросительного знака — ?).

Затем перемешайте маркеры, разложенные вопросительным знаком вверх, и разместите их на поле в следующих квадратах: ■▲₄, ■▲₁, ■▲₈.

5. Положите маркеры действия, повреждений, угрозы, а также оставшиеся маркеры жертв и ложного вызова рядом с игровым полем так, чтобы игроки могли до них дотянуться.



6. Каждый игрок выбирает карту игрока и пожарного определённого цвета. Оставшиеся карты игроков и фигурки пожарных уберите в коробку.



7. Положите маркеры исцеления, опасных веществ и прогаров, а также карты специалиста, машины скорой помощи и пожарной машины обратно в коробку.



8. Каждый игрок размещает своего пожарного в любом квадрате вне здания.

9. Игроки вместе решают, кому начинать игру. Если договориться не получается, игру начинает самый младший из игроков.

Подготовка к игре

1. Уберите в коробку:

- 2 маркера жертв;
- 1 маркер ложного вызова.



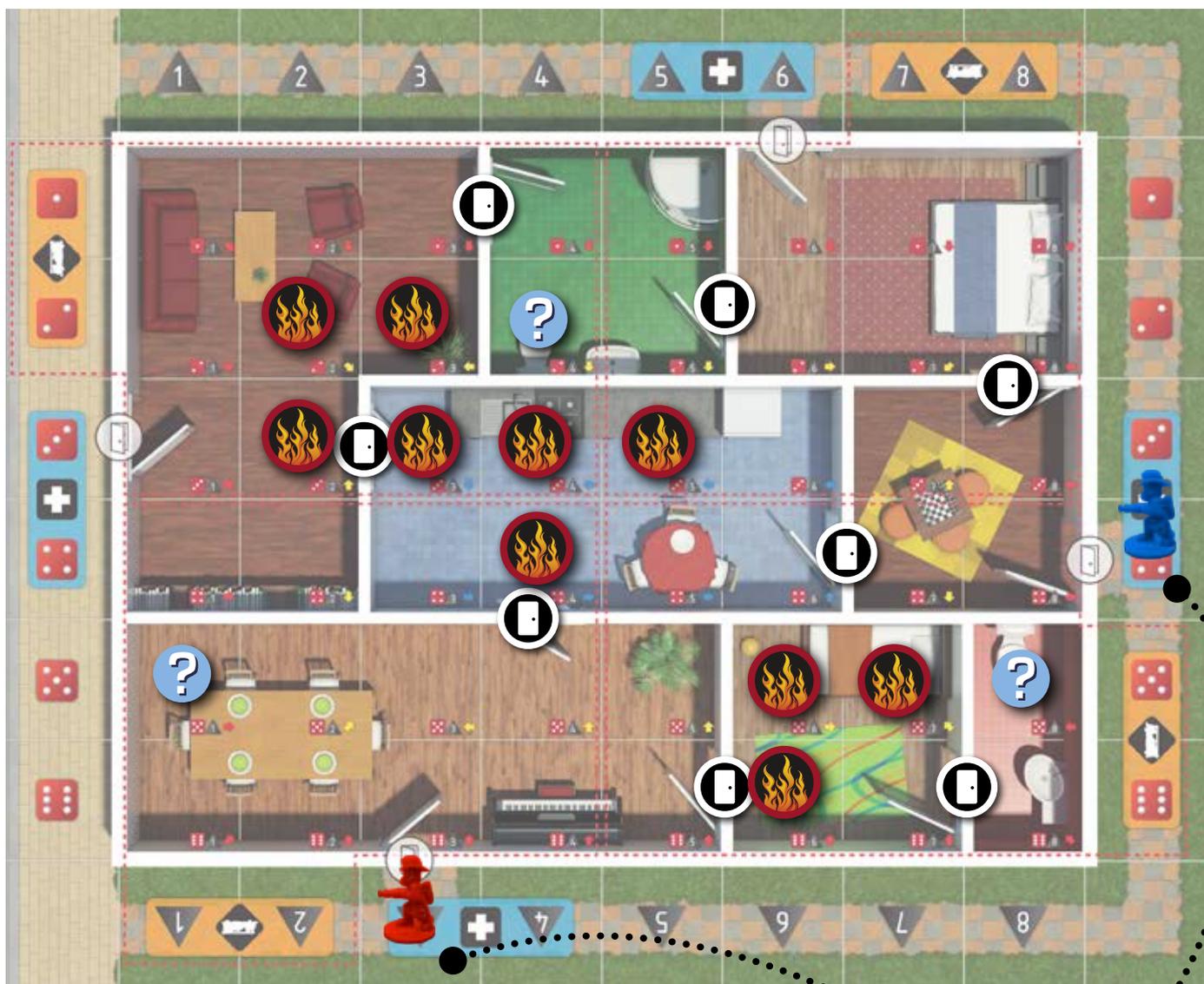
2. Разместите на поле:

- 8 закрытых дверей;
- 10 маркеров огня;
- 3 маркера КО.



3. Раздайте игрокам:

- 1 пожарного;
- 1 карту игрока.



4. Поместите в пределах досягаемости:

- 12 маркеров КО;
- 24 маркера повреждений;
- 23 маркера огня/задымления;
- 21 маркер действия;
- Кубики.



5. Уберите в коробку:

- Маркеры исцеления;
- Маркеры опасных веществ;
- Маркеры прогаров;
- Пожарную машину;
- Карты специалистов;
- Машину скорой помощи.



6. Поместите пожарных в любом квадрате поля за пределами здания.

Вы должны спасти 7 жертв до того, как обрушится здание.

НАЧИНАЙТЕ ИГРУ!

Начало игры

Начиная с первого игрока ход передаётся по часовой стрелке вплоть до завершения игры. Ход каждого игрока состоит из трёх фаз:

- 1 Действия.** Можно использовать очки действий на передвижение, тушение пожара, разрушение стен и так далее.
- 2 Распространение огня.** Вы бросаете кубик для определения участков задымления.
- 3 Восполнение маркеров КО.** Перед тем как завершить ход, каждый игрок должен заменить то количество маркеров КО, которое было убрано с поля (погибшие или спасённые жертвы и идентифицированные ложные вызовы).

1 Действия пожарных

У каждого игрока есть **4 очка действия**, которые нужно потратить за один ход. Каждое действие стоит определённое количество очков. Одно и то же действие может быть совершено несколько раз в рамках одного хода, для того чтобы потратить все очки действия.

Игроки могут пропускать ходы. Неизрасходованные очки действия суммируются — они пригодятся во время следующих ходов. Причём после каждого хода игрок может оставить на следующий ход не более 4 очков действия. За каждое накопленное очко игрок получает 1 маркер действия. Во время следующих ходов эти очки могут быть потрачены на выполнение действий.

Перемещение — переместите своего пожарного на соседнюю клетку:

- Перемещение в квадрат, где нет огня, — 1 очко действия.
- Перемещение в квадрат, помеченный маркером огня, — 2 очка.
- Перемещение жертвы на открытое пространство или в квадрат с задымлением — 2 очка.

Если вы перемещаете пожарного в квадрат с маркером КО, посмотрите, какой это маркер. Если откроется маркер ложного вызова, поместите маркер на край поля в зону для спасённых. Открытие маркера КО не стоит дополнительных очков действия.

Вам удалось вынести жертву за пределы здания? Поздравляем: вы только что спасли человеческую жизнь. Поместите маркер жертвы на край поля в зону для спасённых.

Вы можете перемещаться через разрушенную стену (участок стены, помеченный двумя маркерами повреждения).

Вы не можете проносить жертву через квадраты с маркером огня, а также завершать ход в таком квадрате.

Открыть/закрыть дверь — переворачивание маркера стоит 1 очко действия.

Ликвидировать огонь — используйте своё снаряжение для тушения огня в занимаемом квадрате или в непосредственной близости:

- Убрать с поля маркер задымления — 1 очко действия.
- Перевернуть маркер так, чтобы вместо стороны огня сверху оказалась сторона задымления, — 1 очко действия.
- Убрать маркер огня с поля — 2 очка действия.

Рекомендуем убирать маркеры огня (2 очка действия) с поля, поскольку задымление может спровоцировать повторное возгорание.

Применить пожарный топор — каждый пожарный имеет при себе специальный топор. Топором можно сносить стены, для того чтобы быстрее добираться до запертых в доме жертв или пробивать себе дорогу из здания.

- Установить маркер повреждений на участке стены — 2 очка действия.

Участок стены, на котором установлено 2 маркера повреждения, считается разрушенным. На этом участке пожарным и огню обеспечен свободный доступ, как если бы стены не было вовсе.

Будьте осторожны: когда вы израсходуете все маркеры повреждения, здание обрушится, и все находящиеся в нём погибнут.

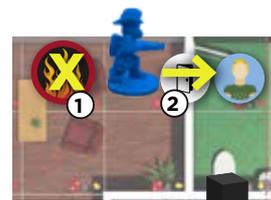
Пример 1



- 1 Переход вправо на квадрат с огнём — 2 очка действия.
- 2 Переход вправо на свободный квадрат — 1 очко.
- 3 Открыть дверь — 1 очко.

Всего потрачено 4 очка действия.

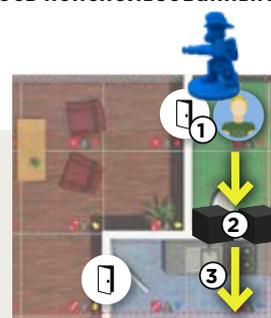
Пример 2



- 1 Потушить участок возгорания слева — 2 очка действия.
- 2 Переход вправо на свободный квадрат — 1 очко действия. **Переверните маркер КО (в данном случае вы нашли маркер жертвы).**

Всего потрачено 3 очка действия. 1 очко осталось неиспользованным.

Пример 3



- 1 Вынести жертву на свободный квадрат — 2 очка действия.
- 2 Разрушить стену — 2 очка действия (установите ещё один маркер повреждения). Теперь на стене 2 маркера повреждения, и она считается разрушенной.
- 3 Переход через разрушенную стену на свободный квадрат без жертвы — 1 очко действия.

Всего потрачено 5 очков действия, в том числе 1 очко, сохранившееся с предыдущего хода.

2 Распространение огня

Выполнив свои действия, каждый игрок переходит ко второй фазе хода и бросает кубики, чтобы определить зону распространения огня. Поместите маркер задымления в квадрат, координаты которого соответствуют значениям, выпавшим на кубиках.

Иногда установка маркера задымления способна существенно изменить положение дел, поэтому после его установки посмотрите, не возникла ли одна из следующих ситуаций:

- **Маркер задымления помещён в квадрат, где уже установлен такой же маркер**, — переверните маркер так, чтобы сторона огня оказалась сверху. Второй маркер задымления с поля следует убрать. Помните: задымление + задымление = огонь.
- **Маркер задымления размещён рядом с квадратом, в котором установлен маркер огня**, — переверните маркер так, чтобы сторона огня оказалась сверху. Помните: задымление + огонь = огонь.
- **Маркер задымления помещён в квадрат, в котором установлен маркер огня**, — вы только что спровоцировали взрыв!

Примеры случаев распространения огня

① На кубиках выпали значения 1:1 . В данном квадрате уже установлен маркер задымления. Переверните его стороной огня вверх.

② В следующий ход на кубиках выпало 2:1 . В соседнем с выпавшим квадратом установлен маркер огня. Установите маркер задымления и сразу переверните его стороной огня вверх.

Взрывы

Когда огонь распространяется на горящие участки, происходит взрыв. В результате новые участки оказываются охваченными огнём: возможно, будут повреждены стены и двери. Взрыв может сбить с ног пожарных и привести к гибели жертв.

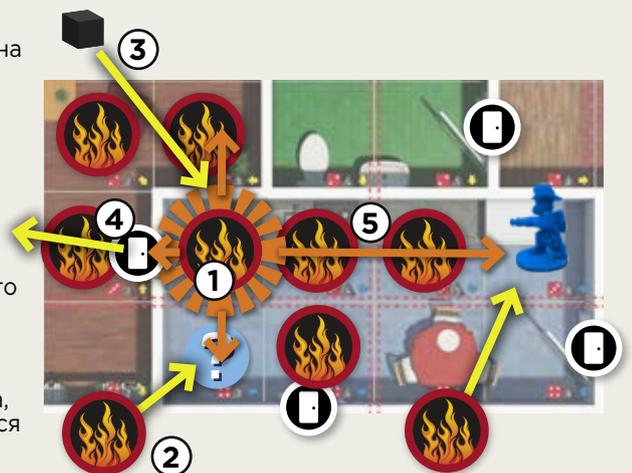
Взрывная волна распространяется в четырёх направлениях от квадрата, в котором произошёл взрыв (вверх, вниз, влево и вправо). Установите маркер огня в каждом примыкающем к месту взрыва квадрате. Если в примыкающем квадрате установлен маркер задымления, переверните его стороной огня вверх. Разместите маркеры повреждений на всех участках стен, расположенных в примыкающих квадратах. Уберите маркеры дверей из примыкающих к месту взрыва квадратов.

Если в одном из примыкающих к месту взрыва квадратов ранее был установлен маркер огня, образуется **ударная волна**. Она распространяется в одном направлении через охваченные огнём участки до тех пор, пока на её пути не окажутся: свободный от огня квадрат, квадрат с задымлением, стена или закрытая дверь. Последствия ударной волны зависят от того, что первым встало на её пути:

- **Свободный от огня и дыма участок** — установите маркер огня на данный квадрат, даже если он находится вне здания.
- **Задымлённый участок** — переверните маркер задымления стороной огня вверх.
- **Стена** — установите маркер повреждения на данный участок стены. Помните: если на нём уже помещено 2 маркера повреждений, стена считается разрушенной и не может остановить ударную волну.
- **Закрытая дверь** — уберите маркер двери с поля, поскольку она выбита ударной волной. Дверные проёмы без дверей, как и разрушенные стены, не могут остановить огонь. На сломанные двери не нужно устанавливать маркеры повреждений.

Пример ситуации со взрывом

- ① Выпавшие на кубиках значения — . В данном квадрате уже помещён маркер огня, поэтому происходит взрыв. Взрывная волна распространяется в четырёх направлениях и приводит к следующим разрушениям:
- ② В **нижнем** примыкающем квадрате поместите маркер огня. Маркер КО, установленный ранее в данном квадрате, считается потерянным (смотрите разъяснения на следующей странице).
- ③ В **верхнем** примыкающем квадрате находится участок стены. Поместите на стену маркер повреждений.
- ④ В **левом** примыкающем квадрате находится маркер двери. Уберите его с поля, поскольку дверь выбита взрывом. Пустой дверной проём, как и разрушенная стена, не может препятствовать проникновению огня или продвижению пожарных.
- ⑤ **Правый** примыкающий квадрат уже горит — создаётся ударная волна, которая проходит через 2 горящих квадрата, прежде чем остановиться в квадрате, свободном от возгорания. Пожарный, находящийся в данном квадрате, сбит с ног (смотрите следующую страницу).



Вторичные последствия

После того как огонь распространился на новые участки и вам удалось ликвидировать последствия взрыва, нужно понять, какие повреждения нанесены зданию. В задымлённых комнатах могло произойти возгорание, пожарные могут быть сбиты с ног ударной волной, а жертвы могут оказаться пропавшими без вести.

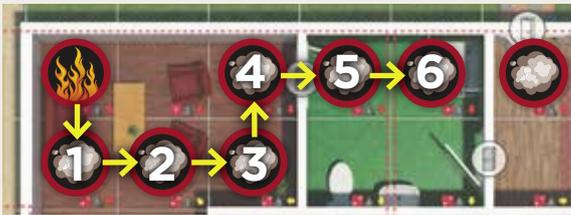
Возникновение очагов возгорания: переверните маркеры задымления, помещённые в квадраты, примыкающие к маркеру огня, стороной огня вверх. Это повторяется столько раз, сколько необходимо для того, чтобы все маркеры задымления в квадратах, примыкающих к маркерам огня, были перевернуты подобным образом. Помните: задымление рядом с огнём = огонь.

Все пожарные, оказавшиеся в квадратах с маркером огня, повержены на землю. Далее в правилах будет разъяснено, что с ними случилось.

Все жертвы и маркеры КО, находившиеся в квадратах с маркером огня, утрачены. Поместите эти маркеры на край поля в зону потерь. Если маркер КО находился на поле лицевой стороной вниз, переверните его и разместите в зоне потерь лицевой стороной вверх.

Уберите с поля все маркеры огня, установленные за пределами здания.

Пример возникновения очагов возгорания



Огонь в задымлённом квадрате 1:   приводит к возникновению очагов возгорания в нескольких примыкающих задымлённых квадратах. Огонь через открытую дверь распространяется по всему помещению. Переверните 6 маркеров задымления стороной огня вверх. Седьмой участок задымления отгорожен от зоны огня стенами, поэтому здесь возгорания не происходит.

Помощь пострадавшим пожарным

В результате взрыва или возгорания задымлённых помещений пожарные, находящиеся в данных квадратах, сбиты с ног огненной стихией и нуждаются в помощи. Пострадавшие пожарные должны добраться до скорой помощи.

Возьмите фигурку пострадавшего пожарного и переместите её на ближайшую парковку скорой помощи, расположенную за пределами здания. Если две парковки находятся на одинаковом расстоянии от места происшествия, просто выберите любую из них.

В квадрат, где ранее находился пожарный, установите маркер огня. Если в момент взрыва пожарный пытался вынести из здания жертву, жертва считается погибшей. Поместите маркер жертвы на край поля в зону потерь.

3 Восполнение маркеров КО

Перед тем как завершить ход, каждый игрок должен восполнить то количество маркеров КО, которое было убрано с поля (погибшие или спасённые жертвы и идентифицированные ложные вызовы). К концу каждого хода на поле должно находиться 3 маркера КО (внутри или снаружи здания). Если количество маркеров КО на поле меньше трёх, игрок бросает кубики и устанавливает дополнительные маркеры КО лицевой стороной вниз  в соответствии с координатами, выпавшими на кубиках.

В выбранном квадрате могут оказаться:

- Маркер огня или задымления. Его следует убрать и разместить на его месте маркер КО.
- Фигурка пожарного. Немедленно переворачивайте маркер КО лицевой стороной вверх и, в случае идентификации ложного вызова, переносите маркер на край поля.
- Маркер КО. Бросайте кубики ещё раз для определения новых координат размещения маркера КО.

После замены недостающих маркеров КО ход игрока считается завершённым. Затем ходит игрок слева. Ход передаётся по часовой стрелке вплоть до окончания игры.

Окончание игры

Игра заканчивается при обрушении здания, победе игроков (для победы в игре необходимо спасти 7 жертв) или поражении игроков (погибло 4 и более жертвы):

- **Обрушение здания.** Здание считается рухнувшим и игра завершается немедленно, если на поле установлены все 24 маркера повреждений. В этом случае перенесите с поля все маркеры жертв и КО в зону потерь.
- **Победа.** Игроки победили, если им удалось вместе спасти 7 жертв. Вы можете продолжить игру и попытаться спасти все 10 жертв.
- **Поражение.** Игроки терпят поражение в игре, если погибает 4 и более жертвы.

Вы готовы к игре! На этом заканчиваются правила для семейной игры.

Игра для опытных игроков

Этот вариант отличается от предыдущего множеством нововведений: изменением правил игры, повышенной сложностью, использованием в процессе игры машин, введения специальностей пожарных, наличием опасных веществ и использования прогаров.

Знание семейного варианта правил обязательно, поскольку они действуют и в игре для опытных игроков. В свод правил данной версии вносятся некоторые незначительные изменения, которые для наглядности **будут выделены жёлтым цветом**.

Подготовка к игре

1. Положите поле в центре стола обратной стороной вверх так, чтобы до него легко могли дотянуться все игроки.

2. Поместите маркеры закрытых дверей в каждом из 8 дверных проёмов здания.



3. Выберите уровень сложности игры (*уровень «рекрут» равен по сложности семейной игре, «ветеран» — сложная игра, «герой» — очень сложная игра*):

- Уровень «рекрут» — 3 начальных взрыва, 3 огнеопасных вещества.
- Уровень «ветеран» — 3 начальных взрыва, 4 огнеопасных вещества.
- Уровень «герой» — 4 начальных взрыва, 5 огнеопасных веществ.

Уберите в коробку ненужные маркеры огнеопасных веществ.

4. Определите место первого взрыва: бросьте чёрный восьмигранный кубик, чтобы определить координаты первого взрыва в соответствии с данной диаграммой:

1 = 3, 2 = 4, 3 = 5, 4 = 6, 5 = 6, 6 = 5, 7 = 4, 8 = 3.

В выпавшем квадрате поместите маркеры огня и прогара и произведите взрыв.

5. Второй взрыв: бросьте по очереди оба кубика, чтобы определить место второго взрыва. Если выбранный квадрат уже находится в огне, бросьте кубики ещё раз. Установите маркер огня и прогара в выбранном квадрате и произведите взрыв.



6. Третий взрыв: переверните чёрный кубик на противоположную сторону и бросьте ещё раз красный кубик, чтобы определить место третьего взрыва. Если выбранный квадрат уже находится в огне, снова бросьте красный кубик. Установите маркеры огня и прогара в выбранном квадрате и произведите взрыв.

7. Если вы выбрали уровень сложности «герой», бросьте по очереди оба кубика ещё раз, чтобы определить место четвёртого взрыва. Установите маркер огня и прогара в выбранном квадрате и произведите взрыв.

8. Бросьте оба кубика, чтобы определить месторасположение огнеопасных веществ. Если выбранный квадрат уже находится в огне, бросьте кубики второй раз. Установите маркеры огнеопасных веществ в выбранных квадратах.



9. Уберите в коробку 2 маркера жертвы и 1 маркер ложного вызова: в данной игре они использоваться не будут. Разложите оставшиеся 10 маркеров жертв и 5 маркеров ложного вызова на столе лицевой стороной вниз . Трижды бросьте кубики и установите маркеры КО на каждый из выпавших квадратов лицевой стороной вниз . Если выбранный квадрат находится в огне, бросьте кубики ещё раз.

10. Каждый игрок получает карту специалиста, фигурку пожарного и карту пожарного соответствующего цвета. При желании игрок может играть за нескольких пожарных одновременно, если другие игроки не против. Оставшиеся фигурки пожарных, а также карты специалистов и пожарных уберите в коробку.

11. Разместите основные и дополнительные маркеры прогаров. С помощью кубиков определите квадраты размещения дополнительных маркеров прогаров. Если в выбранном квадрате уже установлен маркер прогара, бросьте кубики повторно. Разместите маркеры прогаров в выбранных квадратах:

- При уровне сложности «ветеран» или «герой» установите 3 дополнительных маркера прогаров.
- Если в игре участвуют 3 пожарных, установите 2 дополнительных маркера прогаров, а если пожарных 4 (или больше) — дополнительных маркеров прогаров должно быть 3.

Разместите 6 (при уровне сложности «герой» — 12) маркеров прогаров на поле в местах, помеченных жёлтыми кружками. Оставшиеся маркеры прогаров уберите в коробку.

12. Положите оставшиеся маркеры повреждений и КО, а также маркеры исцеления, действия и угрозы рядом с полем в пределах досягаемости для каждого игрока.



13. Каждый игрок устанавливает свою фигурку пожарного в любом квадрате вне здания.

14. Игроки сообща решают, где установить скорую помощь и пожарную машину (оставшийся автомобиль положите в коробку).



15. Игроки договариваются между собой, кому начинать игру. Если договориться не удастся, игру начинает самый младший из игроков.

Транспорт

В игре для опытных игроков используются 1 скорая помощь и 1 пожарная машина.

Парковаться можно только на специально отведённых для этого местах. Каждая машина занимает два парковочных места. Парковка расположена за пределами здания.

Пожарные сами могут управлять транспортом. Это даёт им дополнительные очки действия при условии, что они находятся внутри машины.

В семейной игре спасти жертв было просто: достаточно было вынести их из здания.

В игре для опытных игроков жертву необходимо довести до машины скорой помощи.

1 Действия машин

Езда: для быстрого перемещения вокруг здания используйте скорую помощь или пожарную машину. Управление машиной — 2 очка действия.

Пожарные управляют пожарной машиной, лишь находясь в одном с ней квадрате. При помощи рации пожарные могут вызвать скорую помощь, даже если она расположена в другом квадрате. Пожарные, управляющие пожарной машиной, должны перемещаться вместе с ней. Пожарным, вызвавшим скорую помощь, перемещаться вместе с ней не обязательно.

Машины могут перемещаться вокруг здания в любом направлении — по часовой или против часовой стрелки. Машины всегда должны начинать и заканчивать своё передвижение на соответствующей парковке. Переезд машины на парковку, расположенную на другом конце здания, стоит двойных очков действия (4 очка действия).

Пожарные, находящиеся на парковке в момент отъезда машины, могут ехать на ней за 0 очков действия (но ездить на машине не обязательно). То есть в свой ход вы можете прийти на парковку, а другой игрок в свой ход повести пожарную машину и подвезти вас. В машину может поместиться любое количество пожарных, находящихся на парковке. После поездки пожарные могут сойти в любом квадрате парковки, где остановилась машина.

Если машина скорой помощи приезжает на парковку с жертвой, эта жертва спасается за 0 очков действия.

Применение лафетного ствола: вы можете использовать снаряжение пожарной машины для более эффективного тушения пожара. Использование лафетного ствола — 4 очка действия.

Применение лафетного ствола позволяет быстрее потушить огонь на более обширной территории. Лафетный ствол «работает» в пределах одного сектора (четвёртая часть поля), границы которого отмечены на поле красными линиями.

Тушить пожар с помощью лафетного ствола могут только бойцы, находящиеся в одном квадрате с пожарной машиной.

Лафетный ствол может быть использован только в секторе, в который входит парковка.

Лафетным стволом можно воспользоваться только при условии, что в намеченном секторе нет никого из пожарных.

При помощи кубиков определите, куда будет направлена струя лафетного ствола. Если значения, выпавшие на кубиках, не совпадают с координатами сектора, в котором вы хотите тушить пожар, переверните любой кубик обратной стороной и посмотрите, какие на ней нанесены значения.

Лафетный ствол полностью уничтожает огонь и задымление в выбранном квадрате поля и становится причиной **заливания** примыкающих квадратов, в которых также устраняются огонь и задымление. Заливание может происходить вне границ одного сектора. Заливание никак не влияет на пожарных, маркеры КО, жертв и огнеопасные вещества в примыкающем квадрате.

Пример использования лафетного ствола

Пожарный, находящийся на правой стороне поля, хочет использовать лафетный ствол для тушения пожара в примыкающем секторе. Игрок бросает кубики, на которых выпадает 2:7  , что не совпадает с координатами выбранного сектора. Тогда красный кубик переворачивается: на его обратной стороне вы видите 5  . Таким образом, для тушения пожара выбран квадрат 5:7  .

- 1 Уничтожьте огонь в квадратах 5:7   и 6:7  , уберите с поля маркеры огня, расположенные в данных квадратах.
- 2 Заливание никак не повлияло на маркер КО в квадрате 5:6  .
- 3 Стена предотвращает распространение заливания на квадраты 5:8   и 4:7  .



Специалисты

В начале игры для опытных игроков каждый получает карту специалиста. Специалист владеет уникальными навыками, которые делают его незаменимым в определённых ситуациях и помогают успешной работе команды в целом. Игроки могут сами выбирать карты специалистов или же положиться на волю случая.

Ниже приводится описание особых навыков каждого специалиста и роли, которую он выполняет в команде.

Парамедик

Имеет 4 очка действия на каждый ход.

Исцеление жертвы — 1 очко действия.



Поместите маркер исцеления под маркером исцелённой жертвы, чтобы обозначить перемену в состоянии её здоровья.

Исцелённая жертва может самостоятельно перемещаться, следуя за пожарным. Нести её на руках нет необходимости, поэтому за эвакуацию такой жертвы не взимаются дополнительные очки действия (то есть нужно потратить только 1 очко). Пожарный за один раз может выводить из здания только одну исцелённую жертву. Пожарный может нести раненую жертву, одновременно показывая путь исцелённой жертве (2 очка действий). Исцелённая жертва, как и обычная жертва, не может быть перемещена в горящий квадрат.

Борьба с огнём и задымлением стоит парамедику двойных очков действия.

РТП

(руководитель тушения пожара)

Имеет 4 очка действия на каждый ход + 2 бесплатных дополнительных командных очка.



РТП в свой ход может использовать свои очки действия, отдавая приказы и перемещая других пожарных, а также для открывания/закрывания дверей, возникших на пути. РТП вправе приказать другим пожарным вынести из огня раненую или вывести исцелённую жертву, а также обезвредить огнеопасные вещества. При этом он расходует то же количество очков действия, которое израсходовал бы на это действие тот пожарный, которому отдан приказ.

Дополнительные командные очки действия не могут быть перенесены на следующий ход.

РТП может за один ход расходовать только 1 командное очко действия на приказы ствольщику.

Связной

Имеет 4 очка действия на каждый ход.



Идентификация: перевернуть маркер КО в любом месте игрового поля — 1 очко действия.

Пожарный ствольщик

Имеет 3 очка действия + 3 дополнительных бесплатных очка, которые можно потратить только для тушения огня за каждый ход.



Бесплатные очки тушения огня могут быть использованы только во время текущего хода и не могут быть перенесены на следующий.

Газодымозащитник

Имеет 4 очка действия на каждый ход.



Обезвреживание огнеопасных веществ: убрать маркер опасных веществ с квадрата, в котором находится специалист, и поместить его в зону для спасённых — 2 очка действия.

Старший звена

Имеет 5 очков действия на каждый ход.



Не имеет отдельной специальности и не обладает особыми умениями.

Спасатель

Имеет 4 очка действия + 3 бесплатных дополнительных очка, которые можно потратить на перемещения за каждый ход.



Устранение преград — 1 очко действия.

Спасатель должен отдать двойное количество очков действия за тушение огня и устранение задымления.

Дополнительные очки перемещения должны использоваться только в текущем ходу и не могут быть перенесены на следующий ход.

Водитель

Имеет 4 очка действия на каждый ход.



Тушение огня из лафетного ствола — 2 очка действия.

Определяя зону тушения огня из лафетного ствола, вы можете ещё раз бросить один или оба кубика. Тем самым значения, выпавшие при первой попытке, аннулируются. Бросать кубики повторно можно только один раз.

1 Действия пожарных. Замена специалистов

Резерв

У вас есть возможность заменить специалистов, участвующих в тушении пожара. Замена специалиста — 2 очка действия.

Игрок может заменить свою карту специалиста на любую другую карту специалиста из тех, что остались невостребованными. После замены карты пожарный игрок располагает очками действия выбранного специалиста за вычетом 2 очков действия за замену во время текущего хода. Для проведения замены специалиста игрок должен начинать свой ход с квадрата, в котором находится пожарная машина. Замена специалиста должна производиться в самом начале хода.

2 Распространение огня

Огнеопасные вещества

В игре для опытных игроков на поле присутствуют **огнеопасные вещества** — неправильно хранящиеся легковоспламеняющиеся вещества, которые могут стать причиной взрыва.

При обнаружении и ликвидации очагов возгорания имейте в виду, что огнеопасные вещества, оказавшиеся в горящем квадрате, взрываются! При серии взрывов, произошедших из-за воспламенения опасных веществ, игрок сам выбирает, последствия какого из них ликвидировать в первую очередь. Для ликвидации последствий нужно убрать маркер огнеопасных веществ и установить в данном квадрате маркер прогара.

Чтобы обезвредить огнеопасные вещества, необходимо вынести их из здания. Огнеопасные вещества могут быть вынесены из горящего дома за то же количество очков действия и на тех же условиях, что и пострадавшие жертвы (стоимость — 2 очка действия, выносить можно только одну коробку опасных веществ, нельзя проносить опасные вещества через горящие квадраты). Обезвреженные огнеопасные вещества выводятся из игры и помещаются в зону для спасённых.

Прогары и случайные воспламенения

Чем больше проходит времени с момента возгорания, тем труднее бороться с огнём: здание нагревается, и легковоспламеняющиеся материалы могут вспыхнуть в любую минуту. В игру для опытных игроков вводятся понятия прогаров и случайных воспламенений.

Если огонь распространяется на прогары, происходят **случайные воспламенения**. Сначала вы бросаете кубик, чтобы определить границы распространения огня, и, если на пути огня есть прогар, вам придётся снова бросить кубик и отметить зону случайного воспламенения. Количество случайных воспламенений, которые могут быть зафиксированы за один ход, не ограничено: вы должны бросать кубик столько раз, сколько раз на пути распространения огня попадают прогары.

Случайные воспламенения также увеличивают количество прогаров, что может впоследствии привести к ещё большему числу случайных воспламенений.

После того как случайное воспламенение ликвидировано, установите маркер прогара на квадрат, из которого начал распространяться огонь во время последнего случайного воспламенения. *За один ход может быть добавлен только один прогар. Маркеры прогаров следует брать с жёлтых кружков у края поля, на которых они были установлены в начале игры. Если использованы все маркеры прогаров, новые прогары в здании не отмечаются.*

Маркеры прогаров никак не влияют на маркеры задымления или огня.

После установки маркеров прогаров на поле они остаются там до конца игры. Уничтожить прогар нельзя.

Пострадавшие пожарные

Сбитые с ног пожарные помещаются в одном из двух квадратов текущего места парковки скорой помощи.

Порядок распространения огня

В игре для опытных игроков распространение огня имеет несколько этапов. Ниже приводится порядок этапов распространения огня:

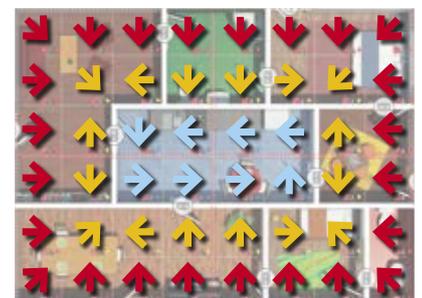
1. При помощи кубиков определите зону распространения огня. Установите маркеры.
2. При необходимости рассчитайте места взрывов.
3. При необходимости рассчитайте очаги возгорания.
4. Рассчитайте последствия взрыва огнеопасных веществ, если таковые имели место: установите маркер прогара в квадрате, где взорвались огнеопасные вещества.
5. При необходимости рассчитайте случайные воспламенения. Повторите действия из п. 1: установите маркер прогара в квадрате распространения огня, если произошло случайное воспламенение.
6. Разберитесь со сбитыми с ног пожарными, утраченными маркерами КО и погибшими жертвами.

3 Пополнение маркеров КО

В игре для опытных игроков маркер КО может быть помещён только в квадраты, где нет установленных фигурок пожарных, угрозы (огня или задымления) или маркеров КО.

Если квадрат, координаты которого выпали на кубике, уже занят другим маркером, воспользуйтесь диаграммой справа для определения места установки маркера КО. На диаграмме вы видите стрелки, по которым следует передвигаться (начиная движение с квадрата, выпавшего на кубике) в поиске свободного квадрата для установки маркера КО. Такие же стрелки для удобства пользования нанесены на игровое поле.

Если на пути следования нет ни одного свободного квадрата, снова бросьте кубик.



Вы готовы к игре! На этом заканчиваются правила игры для опытных игроков.

Часто задаваемые вопросы

Есть ли лёгкий способ запомнить последствия взрыва и ударной волны?

— Да, следует запомнить, что в результате взрыва в каждом направлении распространения ударной волны может возникнуть одно (и только одно) из следующих обстоятельств:

1. Огонь (установите маркер огня).
2. Повреждения (установите маркеры повреждений).
3. Выбита дверь (уберите маркер закрытой двери).

Я хочу сыграть в семейную игру ещё раз, должен ли я начинать игру точно так же?

— Вы можете разнообразить игру, при помощи кубиков определив три места взрыва (не устанавливая маркеры повреждений) и места размещения трёх первых маркеров КО. Можно также разнообразить ход игры, использовав правила 4–6, а затем сразу перейти к правилу 9 игры для опытных игроков (смотрите страницу 7).

Можно ли для семейной игры использовать обратную сторону игрового поля?

— Да. В начале игры вы можете следовать правилам, изложенным на страницах 2–3 данной инструкции, или разнообразить игру, как описано в предыдущем пункте.

В игре для опытных игроков очень много правил. Могу ли я использовать лишь некоторые из них?

— Да, вы можете следовать только некоторым правилам игры для опытных игроков, совсем не обязательно выполнять все. Можно начать освоение правил для опытных игроков с введения в игру огнеопасных веществ и карт специалистов. Когда вы будете чувствовать себя увереннее, добавьте в игру машины (функции машин, новые правила для пострадавших пожарных и правила спасения). Последними можно ввести в игру прогары.

Что делать, если у меня закончились маркеры огня?

— Очень плохо! Это означает, что огонь вышел из-под контроля, и здание может обрушиться в любую минуту! Если все маркеры огня использованы, вы больше не можете обозначать на поле новые места возгорания или задымления, но в случае взрыва продолжаете устанавливать маркеры повреждений.

Я не понимаю, что означают маркеры прогаров.

— Прогары способствуют распространению огня. Если вы наткнулись на прогар, вам нужно установить в этом квадрате маркер огня/задымления/взрыва, затем бросить кубики ещё раз и вновь установить маркеры огня/задымления/взрыва в выпавшем квадрате. Продолжайте бросать кубики до тех пор, пока не выпадет квадрат, свободный от маркера прогара, и установите маркер огня/задымления/взрыва и маркер прогара в данном квадрате.

Изменение правил игры

Несомненным преимуществом игры «01» является возможность менять правила. Это ваша игра, и вы можете менять или даже создавать новые правила по своему вкусу. Полный простор для творчества!

Ниже приводится пара советов по поводу того, как можно изменить правила игры. Возможно, они помогут вам фантазировать дальше.

Единственная пожарная машина. Вашей команде, состоящей из добровольцев-пожарных, приходится действовать оперативно, имея на руках ограниченное снаряжение.

- Подготовка к игре: игроки не глядя берут карты специалистов.
- Карты специалистов нельзя менять на протяжении всей игры.

Не обозначенные на карте огнеопасные вещества. Вам неизвестно, что нанесено на лицевой стороне маркеров КО.

- Подготовка к игре: на игровом поле маркеры огнеопасных веществ не размещаются.
- Ложный вызов: при обнаружении маркера ложного вызова поместите вместо него в данном квадрате маркер огнеопасных веществ.

Если маркер ложного вызова был обнаружен во время распространения огня, происходит взрыв, который обозначается в соответствии с правилами игры (смотрите выше).

Сломанный лафетный ствол. Неисправное оборудование усложняет вашу задачу: лафетный ствол не может использоваться на протяжении всей игры.

Особая благодарность

Разработка дизайна: Кеннет Ланцинг.

Оформление игры: Луис Франсиско, Джордж Патсурас, Хрводж Коп.

Тестирование игры: Мэтью Эванс, Крис Браун, Чен Инг Чжан, Камилла Браун, Линда Пиркл, Алан Гилмор, Ти, Джей, Роб, Пейтон и Томас, The Opinionated Gamers, Патрик Бреннан, Ви-Хва Хуанг, Геоф Гембилл, Джо Норрис.

Краткий обзор правил игры

1. Подготовка к игре.

Прочитайте правила на странице 3 инструкции и оформите игровое поле в соответствии с рисунком, приведённым на данной странице.

2. Перейти к действию. Начало вашего хода.

У вас есть 4 очка действия. Вы можете предпринять следующие действия:

- Переместиться на 1 квадрат (1 очко действия). Вы не можете двигаться по диагонали, перелезть через стены или проходить сквозь закрытые двери.
Если на вашем пути попадается маркер КО , переверните его. Если лицевая сторона маркера окажется пустой — просто удалите маркер с поля.
- Открыть/закрыть дверь (1 очко действия).
- Переместить человека (жертву) на 1 квадрат (2 очка действия). Для спасения жертв необходимо вынести их из здания!
- Тушить огонь в вашем или примыкающем к вашему квадрате (2 очка действия).
- Заменить маркер огня на маркер задымления в вашем или примыкающем к вашему квадрате (1 очко действия).
- Устранить задымление в вашем или примыкающем к вашему квадрате (1 очко действия).
- Использовать пожарный топор: установить чёрный маркер повреждений на определённом участке стены (2 очка действия).

Вам не обязательно использовать все очки в этот ход. За каждое неиспользованное очко действия возьмите 1 зелёный маркер. Зелёные маркеры можно будет обменять на очки действия в следующем ходу.

3. Распространение огня.

Бросьте кубики и найдите на поле квадрат, координаты которого выпали на кубиках:

- Если в данном квадрате нет огня и задымления — установите на нём маркер задымления.
- Если в данном квадрате уже установлен маркер задымления — переверните его стороной огня вверх.
- Если в данном квадрате уже установлен маркер огня — прочитайте на странице 5 правила обозначения взрыва. В результате взрыва в каждом направлении распространения взрывной волны может возникнуть одно (и только одно) из следующих обстоятельств:
 1. Огонь (установите маркер огня).
 2. Повреждения (установите маркеры повреждений).
 3. Выбита дверь (уберите маркер закрытой двери).

Проверьте, есть ли в квадратах, примыкающих к квадратам с маркерами огня, маркеры задымления. В таких квадратах следует перевернуть маркер задымления стороной огня вверх.

Если в загоревшихся квадратах есть жертвы — они считаются погибшими. Уберите эти маркеры жертв с игрового поля.

4. Удостоверьтесь, что на игровом поле установлено 3 голубых маркера КО.

Если на поле находится менее 3 маркеров КО, бросьте кубики, чтобы определить местоположение недостающих маркеров КО. Маркеры КО следует устанавливать лицевой стороной вниз.

5. Ход переходит к следующему игроку.

Игроки продолжают передавать друг другу ход вплоть до спасения (выноса из здания) 7 жертв, гибели в огне 4 жертв или обрушения здания (все маркеры повреждений установлены на игровом поле).

Чтобы победить, нужно спасти 7 жертв!

Сводка пожарной части

№	Игроки	Уровень	Здание	Спасено	Потеряно
1					
2					
3					
4					
5					
6					



© Lone Oak Games, Inc., 2011. Все права защищены.
© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2013.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Локализация:
Д. Кибкало, Т. Фисейский, С. Абдульманов,
Е. Дубосарская, Г. Иванникова,
М. Багрянцева, А. Деева, Е. Панякин.